



# 45<sup>es</sup> jeux du Val-de-Marne



## ***SCOLARUGBY 2011***





Suite au succès de SCOLARUGBY 2007, la FFR et l'USEP ont décidé de reconduire l'opération SCOLARUGBY à l'occasion de la Coupe du Monde 2011 qui se déroulera du 9 Septembre au 23 octobre en Nouvelle-Zélande. Cette nouvelle édition concernera les enfants du Cycle 2 et du Cycle 3.

**PHASE DEPARTEMENTALE** en mai 2011 dans le cadre des 45<sup>èmes</sup> Jeux du Val-de-Marne

- Les rencontres locales, de secteur et la phase départementale s'adressant à toutes les écoles,
- Déroulement Temps Scolaire ou Hors Temps Scolaire
- Volet Sportif s'appuyant sur les Règlements Rugby FFR/USEP (*adaptables*)
- Volet Culturel incitant les classes participantes à réaliser des productions s'articulant autour des thèmes « Je découvre et je produis. Je soutiens »
- La participation à la phase régionale pourra prendre en compte le Volet Sportif et le Volet Culturel

**PHASE REGIONALE de Septembre à Octobre 2011**  
(pendant la Coupe du Monde)

- Phase réservée aux associations ayant participé à la Phase Départementale
- Déroulement Hors Temps Scolaire
- Volet Sportif s'appuyant sur les Règlements Rugby FFR/USEP
- Volet Culturel : présentation de toutes les productions réalisées dans la Région. Un jury composé avec des enfants désignera celle qui sera présente sur l'Exposition Nationale.

**PHASE NATIONALE en Novembre 2011**

- Cette Phase se déroulera au CNR de Marcoussis autour de la présentation officielle de l'Exposition Nationale.



## VOLET SPORTIF

### Principes d'organisation générale des rencontres

- ⇒ **Prise en compte de la mixité** (dans la mesure du possible) :
  - Il s'agit pour chaque équipe, de respecter sur l'ensemble des phases un nombre de filles ou de garçons correspondant **à la moitié de l'effectif + ou - 1**.  
*Exemple pour 7 joueurs : 4 garçons + 3 filles ou 4 filles + 3 garçons.*
  
- ⇒ **Prise en compte des valeurs (égalité des chances, comportements, esprit sportif) sur l'ensemble des phases :**
  - Lorsqu'un joueur, de façon isolée, ne respectera pas l'esprit sportif, il conviendra à l'arbitre de le sanctionner (exclusion du jeu, par exemple).
  - Lorsqu'une équipe, dans son ensemble, ne respectera pas l'esprit sportif, il conviendra de lui infliger un point de pénalité qui viendra réduire le nombre de points de l'équipe pour le match concerné.
  
- ⇒ **Prise en compte du volet culturel :**

Pour la phase départementale, les productions culturelles seront facultatives pour s'inscrire, mais obligatoires et prises en compte pour la participation à la phase régionale pour les classes USEP qui souhaitent s'y qualifier.
  
- ⇒ **Règlement sportif :**
  - Pour les phases de secteur et/ou départementale, le règlement « Rugby USEP » (ci-joint) pourra être adapté aux pratiques locales.
  - Pour la phase régionale, le règlement « Rugby USEP » (ci-joint) sera intégralement appliqué.



⇒ **Arbitrage :**

- L'arbitre respectera les principes d'arbitrage liés au règlement « Rugby USEP » (ci-joint).
- L'arbitrage est pris en charge soit par les adultes (enseignants, éducateurs sportifs), soit par les enfants (usépiens ou jeunes officiels UNSS).
- On veillera à ce que les arbitres du match n'aient aucun lien direct avec l'une ou l'autre équipe qui s'opposent.

⇒ **Élaboration du classement :**

- Pour les phases départementales et régionales, concernant la vie sportive, les points seront comptabilisés de la façon suivante :
  - ⇒ match gagné : 3 points
  - ⇒ match nul : 2 points
  - ⇒ match perdu : 1 point.

Les fiches de résultats de la phase départementale et de la phase régionale sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées aux spécificités des rencontres organisées.



## REGLEMENT CYCLE 2

Objectif prioritaire : « plaisir de la découverte et de la pratique »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres X 18 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNÉE	20 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNÉE	25 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	5 minutes	
TEMPS DE PAUSE	2 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. Il se situe à côté du joueur désigné et fait face aux défenseurs en veillant au respect de la ligne de hors-jeu. Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon.</li><li>• L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres <b>sans retarder le lancement de jeu.</b></li></ul>
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 3 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 3 mètres : à l'endroit de la sortie	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Saison 2010-2011.



## Cycle 2

En cycle 2, le match ne doit pas être la pratique la plus courante.

Des jeux divers concourant à l'acquisition d'habiletés manuelles, aidant à régler les problèmes affectifs ou faisant appel à l'imaginaire sont à privilégier.

<b>Jeu de mouvement</b>	Porter le ballon vers l'avant	<ul style="list-style-type: none"><li>• Marquer souvent</li><li>• Attraper le ballon</li><li>• Courir avec le ballon</li><li>• Ramasser le ballon</li></ul>
	Avancer en défense	<ul style="list-style-type: none"><li>• Défendre sa ligne de marque</li><li>• S'opposer physiquement</li><li>• Attraper le porteur du ballon</li></ul>
<b>Gestion des contacts et des luttes</b>	Conserver le ballon au contact ou le récupérer	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jouer en sécurité</li><li>• Avancer au contact de l'adversaire</li><li>• Lutter pour gagner le ballon</li><li>• Accepter de tomber</li></ul>
<b>Lancements de jeu</b>	S'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"><li>• Repérer la ligne de marque</li><li>• Se placer chacun dans son camp</li><li>• Respecter les limites du terrain</li><li>• L'éducateur se place à côté du joueur désigné, légèrement en retrait afin de ne pas le gêner dans son choix. Il veille au respect de la ligne de hors jeu à 3 mètres. Le jeu commence dès que l'utilisateur se saisit du ballon</li></ul>
<b>Respecter les règles</b>	Connaître la règle de la marque et du hors-jeu	<ul style="list-style-type: none"><li>• Poser le ballon pour marquer</li><li>• Se replacer pour faire avancer</li><li>• Interdiction d'aller volontairement au sol</li><li>• Squeeze ball interdit</li><li>• S'engager dans le ruck/maul en se liant<ul style="list-style-type: none"><li>– Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit</li></ul></li></ul>



## REGLEMENT CYCLE 3

Objectif prioritaire : « résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 25 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	32 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	35 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	8 minutes	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 5 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 5 mètres : à l'endroit de la sortie	
<b>L'ARBITRE SIFFLE LA FAUTE MAIS LAISSE AU JOUEUR L'INITIATIVE DE LA REMISE EN JEU</b>		
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Saison 2010-2011



### Cycle 3

<p><b>Jeu de mouvement</b></p>	<p>Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'orienter dans l'espace de jeu</li> <li>• Avancer vers l'adversaire</li> <li>• Eviter l'adversaire</li> <li>• Arrêter le porteur du ballon</li> <li>• Bloquer et s'opposer au porteur du ballon</li> <li>• Reconnaître ses partenaires</li> </ul>
<p><b>Gestion des contacts et des luttes</b></p>	<p>Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutter au cœur du regroupement</li> <li>• Entrer en contact avec l'adversaire</li> <li>• Eloigner le ballon de l'adversaire</li> <li>• Pousser en engageant les épaules</li> </ul>
<p><b>Gestion des contacts et des luttes</b></p>	<p>Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutter au cœur du regroupement</li> <li>• Entrer en contact avec l'adversaire</li> <li>• Eloigner le ballon de l'adversaire</li> <li>• Pousser en engageant les épaules</li> </ul>
<p><b>Lancements de jeu</b></p>	<p>Opposer le point fort au point faible adverse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer dans l'espace laissé libre</li> <li>• Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner</li> <li>• Coup de pied franc :             <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Coup de pied visible.</b> Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque</li> <li>• <b>Le botteur peut choisir un coup de pied de volée</b></li> </ul> </li> <li>• L'arbitre siffle la faute mais laisse au joueur l'initiative de la remise en jeu</li> </ul>
<p><b>Respecter les règles</b></p>	<p>Respecter les 4 règles fondamentales</p> <p>Marque</p> <p>Droits et devoirs</p> <p>Hors jeu</p> <p>Plaquage</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre « utilisable » et « disponible » pour le jeu.</li> <li>• Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes.</li> <li>• Permettre au jeu de se dérouler.</li> <li>• Interdiction d'aller volontairement au sol</li> <li>• Squeeze ball interdit</li> <li>• S'engager dans le ruck/maul en se liant             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit</li> </ul> </li> </ul>



## Grille d'évaluation des productions culturelles

COMMUNE	ASSOCIATION	NOM DE L'ENSEIGNANT	CLASSE	évaluer de 1 à 4 *								TOTAL ----- /8
				SUR LA FORME évaluation de l'aspect graphique/artistique				SUR LE FOND évaluation du contenu (respect du thème, slogan, message)				
				1	2	3	4	1	2	3	4	

\* Exemple : 1 = à présenter quelque chose 2 = oui mais.... 3 = séduisant 4 = remarquable

# ***Annexes***


Dès la phase de secteur et tout au long des différentes phases, il sera envisagé, pour un maximum d'enfants participant à SCOLARUGBY, la possibilité d'assister à des matches de rugby de haut niveau selon les opportunités locales, départementales ou régionales (tableau ci-dessous).

**SAISON 2010/2011**


**CALENDRIER INTERNATIONAL**

ÉQUIPES	DATES	LIEUX	OBSERVATIONS
<b>FRANCE</b>			
France/Fidji	13/11/2010	NANTES	18h00
France/Argentine	20/11/2010	MONTPELLIER	20h45
France/Australie	27/11/2010	SAINT DENIS	20h45
France/Ecosse	5/02/2011	SAINT DENIS	17h00
France/Galles	19/03/2011	SAINT DENIS	19h45
France/Irlande	13/08/2011	LYON (à confirmer)	21h00
<b>FRANCE U20</b>			
France/Ecosse	4/02/2011	CAEN	20h30
France/Galles	18/03/2011	GRAULHET	20h30
<b>FRANCE FEDERALE</b>			
France/Ecosse	4/02/2011	(à définir)	
<b>FRANCE FÉMININE</b>			
France/Ecosse	4,5 ou 6/02/2011	NOISY LE GRAND	
France/Galles	19,20 ou 21/03/2011	BOURGOIN JALLIEU	
<b>POLE FRANCE</b>			
France/Italie	11/12/2010	(à définir)	
France/Angleterre	3/04/2011	GRENOBLE	Stade des Alpes
France/Irlande	21/04/2011	BESANCON	Stade Léo Lagrange
<b>FRANCE U18</b>			
France A/France B	28/11/2010	EPERNAY	
France/Italie	27/02/2011	SALON DE PROVENCE	
France/Irlande A	2 ou 24/04/2011	BRETAGNE	
<b>FRANCE U7</b>			
France A/France B	6/03/2011	LYON	
France/Angleterre	2/04/2011	(à définir)	

# POULE A

<p><b>NOUVELLE ZELANDE</b></p>   <p><b>ALL BLACKS®</b></p>	<p><b>FRANCE</b></p>   <p><b>FFR</b></p>	<p><b>TONGA</b></p>  	<p><b>CANADA</b></p>   <p><b>RUGBY CANADA</b></p>	<p><b>JAPON</b></p>  
 <p><b>HAUTE NORMANDIE</b> <b>HAUTE-NORMANDIE</b></p>		 <p><b>LANGUEDOC- ROUSSILLON</b></p>	 <p><b>Franche Comté</b> <b>FRANCHE-COMTE</b></p>	 <p><b>CHAMPAGNE-ARDENNE</b></p>
 <p><b>REUNION</b></p>				

# POULE B

<p>ARGENTINE</p>  	<p>ANGLETERRE</p>  	<p>ECOSSE</p>  	<p>GEORGIE</p>  	<p>ROUMANIE</p>  
 <p><b>lorraine</b> <b>LORRAINE</b></p>	 <p><b>AUVERGNE</b></p>	 <p><b>NORD PAS-de-CALAIS</b></p>	 <p><b>BRETAGNE</b></p>	 <p><b>Alsace</b> <b>ALSACE</b></p>
 <p><b>RHÔNE-ALPES</b></p>	 <p><b>Région</b> <b>Centre</b> <b>CENTRE</b></p>	 <p><b>MAYOTTE</b></p>		

# POULE C

<p><b>AUSTRALIE</b></p>  	<p><b>IRLANDE</b></p>  	<p><b>ITALIE</b></p>  	<p><b>RUSSIE</b></p>  	<p><b>USA</b></p>  
 <p><b>AQUITAINE</b></p>	 <p><b>PROVENCE ALPES-COTE-D'AZUR</b></p>	 <p><b>ILE-DE-FRANCE</b></p>	 <p><b>BASSE-NORMANDIE</b></p>	 <p><b>LIMOUSIN</b></p>
 <p><b>BOURGOGNE</b></p>	 <p><b>GUYANE</b></p>	 <p><b>MARTINIQUE</b></p>		

# POULE D

<p><b>AFRIQUE DU SUD</b></p>  	<p><b>PAYS DE GALLES</b></p>  	<p><b>FIDJI</b></p>  	<p><b>SAMOA</b></p>  	<p><b>NAMIBIE</b></p>  
 <p><b>PAYS-DE-LA-LOIRE</b></p>	 <p><b>MIDI-PYRENEES</b></p>	 <p><b>PICARDIE</b></p>	 <p><b>CORSE</b></p>	 <p><b>POITOU-CHARENTES</b></p>
 <p><b>GUADELOUPE</b></p>	 <p><b>NOUVELLE CALEDONIE</b></p>	 <p><b>POLYNESIE FRANCAISE</b></p>		